

PINACOTECA DE HEROÍNAS MITOLÓGICAS

HARPÍAS



La persecución de las harpías es una pintura al óleo sobre lienzo realizada por el pintor belga **Erasmus Quellinus II** entre 1636-1638, a partir del boceto de **Rubens** que podemos ver a la derecha, para decorar la **Torre de la Parada**, pabellón de caza situado en el Monte de El Pardo, en las afueras de Madrid, lugar de recreo del rey **Felipe IV**. El **Museo del Prado** conserva tanto el boceto original de Rubens como el cuadro de Quellinus: las variaciones entre ambos son muy pequeñas, apenas apreciables en la espada del joven.



Erasmus **Quellinus II** fue un destacado pintor del **siglo XVII**, hijo del famoso escultor Erasmus Quellinus I. De su padre recibió su primera formación, lo que daría un estilo sólido a las figuras de sus pinturas, de formas rotundas. Como destacado **pintor barroco** conocía el tratamiento de la luz como elemento modelador, concepto que aprendió de los caravaggistas flamencos, entre ellos Theodore **Rombouts**.

Colaboró en numerosas ocasiones con el famoso Rubens; éste no dejaba de recibir encargos, por lo que había convertido su taller de **Amberes** en una auténtica fábrica de pinturas. Para poder atender toda la demanda de sus selectos clientes contrató a numerosos artistas, entre ellos Quellinus, que desde entonces alternaría sus trabajos para Rubens con la venta de lienzos propios. Quellinus realizó **seis cuadros para la Torre de la Parada**, que hoy se encuentran en el Museo del Prado, entre los más famosos **El nacimiento de la Virgen** y **El amor dormido**. Aunque nunca viajó a Italia, conoció de cerca el estilo italiano a través de la obra escultórica de su hermano, el escultor Artus Quellinus.

La obra que nos ocupa es de **tema mitológico**: sobre un cielo azul tormentoso, las **harpías** (una de las cuales está cortada), en la esquina superior del cuadro, son perseguidas espada en mano por **Zetes y Calais**, los **hijos alados de Bóreas**, el viento del norte. El **tratamiento de la luz** dota a los jóvenes de un modelado escultórico, de cuerpos bellos, cabellos rubios y piel clara (casi la iconografía de los **ángeles**), en manifiesto contraste con el cuerpo de la harpía visible, medio ave, medio humana y desprovista de belleza alguna (más bien parece un pollo desplumado). **Las diagonales que describen los cuerpos, la agitación de las alas y el movimiento en el cabello de los jóvenes acentúan el dinamismo y dramatismo de la obra**, características ambas del **estilo barroco**. Es conocido el gusto de los **Austrias**, en este caso de **Felipe IV**, por los temas mitológicos para decorar las lujosas estancias de sus palacios, y para ello contaron con la presencia en su corte de pintores de la talla de **Rubens** o **Velázquez**. Con obras de este tipo buscaban representar la **lucha entre el bien** (los hijos de Bóreas) **y el mal** (las harpías) e incluso plasmar otras ideas como la **búsqueda de la justicia**.

En la actualidad, las harpías se siguen representando con una connotación monstruosa, en femenino, con cuerpos mitad mujer y mitad ave. Son protagonistas en algunas películas, como **Furia de titanes**, o videojuegos, como es el caso de **Dark Souls III**, donde un caballero recorre un castillo y unos bosques de la época medieval, luchando contra varias criaturas mitológicas, entre ellas las harpías: superar el juego es todo un reto. **La mitología se reinventa cada día**, no es un tema del pasado sino más bien una **fuentes de inspiración en el presente** que no queda circunscrita al arte o la literatura, llegando a ser la protagonista de creaciones de gran difusión en distintas capas de la sociedad, sólo necesitamos mirar a nuestro alrededor y ahí está: en una pintura famosa, en un cuento infantil o en un videojuego de moda. Podemos decir que, en cierto modo, **SOMOS MITOLOGÍA**.

Harpías en el videojuego **Dark Souls** (a la izquierda) y en **Furia de titanes** (a la derecha).



PINACOTECA DE HEROÍNAS MITOLÓGICAS

Las **harpías** (Ἅρπυιαι, “*las raptoras*”) eran unos genios alados, hijas de **Taumante** (hijo del **Ponto**, -el Mar- y de **Gea**, -la Tierra-) y de **Electra**, hija de **Océano**; hermana suya era **Iris**, la mensajera de los dioses. Por tanto, **pertenecen a la generación divina preolímpica**, como las **erinias** que veremos más adelante.

Su genealogía nos la describe así **Hesíodo**: “*Taumante se llevó a Electra, hija del Océano de profundas corrientes. Ésta parió a la veloz Iris y a las harpías de hermosos cabellos, Aelo y Ocípete, que con sus rápidas alas compiten con las ráfagas de los vientos y con las aves*”.

La distinción iconográfica entre las harpías y las sirenas resulta a veces muy difícil, pues ambas se representaban como **monstruos femeninos híbridos, mitad mujer, mitad aves, provistas de afiladas garras** (aunque las sirenas destacan por su belleza y el poder seductor de sus voces, en tanto que las harpías presentan un aspecto terrorífico y repulsivo alejado de toda beldad).

Homero identifica a las harpías con vientos tempestuosos que son capaces de precipitar a los seres humanos a los abismos subterráneos del Hades. Así sus nombres hacen referencia a fuerzas desatadas de la propia Naturaleza: en principio eran dos, **Aelo** (“*viento tempestuoso*”) y **Ocípete** (“*vuelo veloz*”), aunque a veces se añade una tercera, **Celeno** (“*nube oscura o tormenta*”). Su morada eran las **Estrófades**, dos pequeñas islas muy rocosas en el mar Egeo (la más pequeña se llama actualmente Arpyia). Las harpías eran temibles “raptoras” de almas y de niños, de ahí su nombre. Más tarde **Virgilio** las ubicará en el vestíbulo de los infiernos, junto con los demás monstruos. Se las representa a veces sobre las tumbas, apoderándose del espíritu del muerto y llevándoselo en sus garras.

La leyenda en la que las harpías desempeñan el papel más destacado es la de **Fineo**, el rey de **Tracia**, hijo de **Poseidón** (o Neptuno), a quien los **Argonautas** liberaron de la persecución de estos monstruos. En efecto, cuando **Jasón** y sus compañeros hicieron escala en Tracia, encontraron a su rey bajo el peso de una terrible maldición. **Higino** nos cuenta que Fineo estaba dotado del don de la profecía por voluntad del dios Apolo, pero que, como revelaba a los hombres las decisiones de los dioses, **Zeus** (o Júpiter) no sólo lo cegó sino que también puso permanentemente a su lado a las harpías (servidoras de Zeus) para que lo acosaran sin piedad, de tal modo que, cada vez que el rey intentaba alimentarse, éstas se lanzaban sobre sus viandas y se las arrebataban, o bien las ensuciaban con sus excrementos.



Calais y Zetes, los dos hijos alados de **Bóreas**, dios del viento del norte, que eran miembros de la expedición de los Argonautas, fueron quienes consiguieron expulsar definitivamente a estos demonios alados, librando para siempre a Fineo de la maldición. En agradecimiento, el adivino rey Fineo reveló a los Argonautas el secreto acerca de cómo proseguir su periplo en busca del **vellocino de oro**, franqueando las siniestras **rocas Cianeas** (“*las rocas azules*”), también llamadas **rocas Simplégades** (“*las rocas que chocan entre sí*”), que eran dos escollos móviles que se cerraban el uno contra el otro cada vez que un navío pretendía pasar a través de ellos, aplastándolo y destruyéndolo. Después de haber soltado una **paloma**, que logró pasar entre las rocas perdiendo sólo una pluma de la cola, **la nave Argo**, con ayuda de Atenea, consiguió atravesar a toda velocidad el paso de las Cianeas con escasos daños: sólo la popa del Argo sufrió un pequeño desperfecto, como le había sucedido a la paloma. Desde entonces las rocas Cianeas permanecieron inmóviles.

Por último, una tradición refiere que las harpías, unidas al dios-viento **Céfiro**, habrían engendrado a los **dos caballos divinos de Aquiles, Janto y Balio**, rápidos como el viento.

En la lengua española existen dos ortografías distintas para esta palabra: **arpías** y **harpías** (aunque suele preferirse el uso de la primera forma, admitida por la RAE, la forma sin “h” es antietimológica, pues la “h” es la transcripción española del espíritu áspero con que comienza esta palabra en griego). Se llama *arpía* a una persona de carácter desabrido, de mal genio, malvada y rapaz, y se relaciona con otros nombres comunes del mismo registro procedentes de la mitología, como *furia* o *hidra*. Todos ellos han dado lugar a expresiones del tipo *ponerse como una...[arpía / furia / hidra]*, que son prácticamente sinónimas y significan “*enfadarse de forma violenta, perdiendo completamente el control o los estribos*”, con la diferencia de que la expresión *ser (ponerse como) una arpía* se aplica exclusivamente a mujeres.